

**Ombra** 2pts 



**3** **8** **5+**  
Dadi Movimento Difesa

Azioni	Successo	Portata	Danno
Falce (Attacco in mischia)	4+	2	2
Nascondersi	3+		
Correre	2d6		

**Etereo** - L'Ombra può muoversi attraverso le pareti e gli attacchi non magici colpiscono solo con 5+.

**Fondersi con le ombre** - Un'ombra si nasconde ogni volta che le è possibile. Per effettuare la prova utilizza 1 dado azione extra.

GAMES 06

**Scheletro** 1pts 



**3** **5** **4+**  
Dadi Movimento Difesa

Azioni	Successo	Portata	Danno
Spada Corta (Attacco in mischia)	4+	1	1
Arco Corto (Attacco a distanza)	4+	3/15	1
Correre	2d6		

Fino a che ha 3 dadi azione, lo scheletro ne trattiene 1 in difesa.

GAMES 06

**Zombie** 1pts 



**2** **4** **5+**  
Dadi Movimento Difesa

Azioni	Successo	Portata	Danno
Morso (Attacco in mischia)	5+	1	1
Correre	2d6		

**Analgesia** - Uno zombie ha 2 dadi difesa extra. Quando subisce danni, scala prima i dadi difesa e successivamente i dadi azione.

**Colpo alla testa** - Se un attacco che ha come bersaglio lo zombie, ottiene tre o più successi, ignora la sua difesa e lo elimina direttamente, indipendentemente dai dadi che gli rimangono.

GAMES 06

**Goblin Boss** 2pts 



**3** **6** **4+**  
Dadi Movimento Difesa

Azioni	Successo	Portata	Danno
Scimitarra (Attacco in mischia)	3+	1	2
Correre	1d6		

Finchè il Goblin Boss ha 3 dadi azione, ne trattiene 1 in difesa.

**Meglio a te!** (Reazione - azione gratuita) Quando una creatura, che il Goblin Boss può vederere, lo colpisce con un attacco, scegli un altro goblin che si trovi in un quadretto adiacente. I due si scambiano di posto e il subalterno subisce il danno al suo posto.

GAMES 06

**Scheletro** 1pts 



**3** **5** **4+**  
Dadi Movimento Difesa

Azioni	Successo	Portata	Danno
Spada Corta (Attacco in mischia)	4+	1	1
Arco Corto (Attacco a distanza)	4+	3/15	1
Correre	2d6		

Fino a che ha 3 dadi azione, lo scheletro ne trattiene 1 in difesa.

GAMES 06

**Zombie** 1pts 



**2** **4** **5+**  
Dadi Movimento Difesa

Azioni	Successo	Portata	Danno
Morso (Attacco in mischia)	5+	1	1
Correre	2d6		

**Analgesia** - Uno zombie ha 2 dadi difesa extra. Quando subisce danni, scala prima i dadi difesa e successivamente i dadi azione.

**Colpo alla testa** - Se un attacco che ha come bersaglio lo zombie, ottiene tre o più successi, ignora la sua difesa e lo elimina direttamente, indipendentemente dai dadi che gli rimangono.

GAMES 06

**Goblin** 1pts 



**3** **6** **5+**  
Dadi Movimento Difesa

Azioni	Successo	Portata	Danno
Scimitarra (Attacco in mischia)	4+	1	1
Arco Corto (Attacco a distanza)	3+	3/15	1
Correre	1d6		

**Attacco Combinato** - I goblin sono temibili se attaccano in gruppo. Quando un goblin con questa abilità e un'altra creatura goblin, attaccano in mischia lo stesso nemico, ottengono un dado azione bonus ciascuno.

GAMES 06

**Goblin** 1pts 



**3** **6** **5+**  
Dadi Movimento Difesa

Azioni	Successo	Portata	Danno
Scimitarra (Attacco in mischia)	4+	1	1
Arco Corto (Attacco a distanza)	3+	3/15	1
Correre	1d6		

**Attacco Combinato** - I goblin sono temibili se attaccano in gruppo. Quando un goblin con questa abilità e un'altra creatura goblin, attaccano in mischia lo stesso nemico, ottengono un dado azione bonus ciascuno.

GAMES 06

**Lupo Gigante** 2pts 



**4** **10** **5+**  
Dadi Movimento Difesa

Azioni	Successo	Portata	Danno
Morso (Attacco in mischia)	3+	2	2
Correre	1d6		

**Grande** - Un Lupo Gigante occupa 4 quadretti e ha un dado difesa extra.

**Attacchi multipli** - I lupi, fichè hanno almeno 2 dadi azione a disposizione, li dividono sempre in due attacchi.

GAMES 06



